

## COMPETICIONES

# Riot Games mueve ficha: nombra CEO en la Península Ibérica a Edgar Medina

El desarrollador de *League of Legends* ha tirado de talento interno para sustituir a Nicola Cencherle, ascendido a director de *local publishing* en Europa. Asimismo Alberto Guerrero ha sido ascendido a director de eSports en Europa, Oriente Próximo y África.

Álvaro Carretero  
22 jul 2020 - 05:00



Riot Games vuelve a mover ficha en la cúpula en su filial ibérica. El desarrollador de *League of Legends* ha situado al frente de su negocio en España, Portugal e Italia a Edgar Medina, que hasta ahora se encargaba de gestionar la venta de derechos competitivos, según ha podido saber *Palco23*. El movimiento se produce después de que Nicola Cencherle, fichado hace un año para liderar el negocio del *publisher* en la Península Ibérica e Italia, haya sido promocionado como director de *local publishing* en Europa.

Esta es la segunda vez en los últimos dos años que el consejero delegado de la Península Ibérica salta a un cargo de responsabilidad en el Viejo Continente. Alberto Guerrero, predecesor de Cencherle al frente de la filial ibérica, dejó Barcelona en marzo de 2019 para pilotar la división de eSports de Riot Games en Europa. Tras sólo un año en el cargo, en abril de 2020 volvió a ser promocionado

para ocupar este mismo puesto en Europa, Oriente Próximo y África (Emea).

Medina, por su parte, ha trabajado para Riot Games durante casi una década. Licenciado en arquitectura por la universidad alemana Fachhochschule Köln y la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, su carrera profesional siempre ha discurrido en torno a los sectores del entretenimiento audiovisual. En 2011 fundó Estreams.tv en la isla canaria y un año más tarde dio el salto a Riot Games.

## **Triple cambio de cromos en Riot Games: Medina CEO en España, Cencherle salta a Europa y Guerrero a Emea**

En el *publisher* comenzó como coordinador de la comunidad española cuando Riot Games aún era una empresa emergente en el país, donde buscaba abrir mercado. Los eSports aún eran un fenómeno sin apenas presencia en el plano competitivo y profesional y Medina, junto a otros actores de gestoras de torneos, clubes y desarrolladores, fue de los primeros en abrir el camino en España.

Por aquel entonces ni siquiera había una filial en el país, sino que el negocio se pilotaba directamente desde Dublín (Irlanda). En 2015 Riot Games decidió dar un paso más e instalarse en Barcelona en previsión del nuevo escenario que se abría en España. Mediapro había adquirido ya una parte minoritaria del capital de Fandroid, la empresa detrás de la LVP.

Aquel año se celebró la primera edición de Gamergy, a la postre uno de los mayores activos de la LVP y los eSports en España. Además, se perfiló el plan de expansión en Latinoamérica y se dejó la puerta abierta a que Mediapro se hiciese con el control mayoritario de Fandroid, lo que suponía nuevas oportunidades de desarrollo. En paralelo, Riot Games comenzaba a estructurar su ecosistema competitivo en Europa y otras regiones, dando la exclusividad de organizar sus torneos a un único socio por país, siendo la LVP la elegida en España y otros territorios.

## **Medina releva a Nicola Cencherle tras sólo un año en el cargo y tiene el reto de afrontar el escenario**

## post Covid-19

La relación de exclusividad entre *publisher* y Mediapro y su modelo de gestión y activaciones ha sido la referencia para implantarlo en otros países. Actualmente España cuenta con la competición más fuerte a nivel europeo, a excepción de la LEC, la liga continental. En ese proceso de consolidación Medina jugó un papel fundamental como director del negocio de *publishing* en la España, Portugal e Italia, país también ha sido integrado en esta primera fase de su desarrollo en la filial ibérica.

Medina también ha trabajado de forma simultánea como responsable del videojuego ***Legends of Runterra*** en Europa, Oriente Próximo y África (Emea), que por ahora sólo cuenta con torneos en el plano *amateur*. Este tipo de circuitos, no obstante, son la base sobre la que se asienta el negocio de Riot Games, pues generan comunidad y permiten a los escalones intermedios entre los aficionados y los profesionales tener su propio ecosistema competitivo.

De cara a 2021 la previsión es que en España se refuercen este tipo de torneos, motivo por el que Medina ha sido situado al frente de la filial. Riot Games ya ha dado el salto con nuevos videojuegos como *Valorant* o *TeamFight Tactics* (TFT), este último en plena disputa de un Mundial, y podrían llegar a la escena competitiva profesional de la mano de la LVP, como en su día sucedió con *League of Legends*.

## Medina se incorporó a Riot Games en 2012, cuando los eSports eran un fenómeno emergente en España

“Los retos que hemos planteado será apoyarnos en el crecimiento de estos títulos manteniendo el foco en ***League of Legends***, con la aspiración de que estos títulos se afiancen a través de la interacción y la colaboración directa con las comunidades”, indica Medina, sin descartar que surjan nuevos formatos. “Vamos a seguir experimentando, aunque algunos juegos presentan un mayor potencial audiovisual y otros tienen más capacidad para reunir masas de participantes”, explica.

La compañía no desvela el impacto que podría tener el Covid-19, aunque sí que prevé un fuerte golpe en el negocio de eventos físicos, que en los últimos años se ha convertido en una de las partes que más ingresos aporta, tanto a nivel profesional

como *amateur*. “Hemos tenido que ser muy ágiles y adaptar las campañas publicitarias pensadas para estos eventos, pero no son indispensables y podemos seguir adelante con los proyectos”, afirma el nuevo consejero delegado de Riot Games en el país.

Según las últimas cuentas publicadas por la filial española en el registro mercantil, Riot Games cerró 2018 con una facturación de 1,4 millones de euros, un salto más de un millón de euros respecto a 2017. Su beneficio neto pasó de 7.338 euros a 62.470 euros, mientras que en términos globales, Riot Games obtuvo en 2019 más de 1.500 millones de dólares únicamente a través de League of Legends. La compañía es propiedad del gigante chino Tencent, que cerró el último ejercicio fiscal con ingresos por 377.289 millones de yuanes (47.167 millones de euros).